Andreea-Roxana Morar

Virtualitate şi ludic în proza rusă contemporană

(Viktor Pelevin, Olga Slavnikova şi Dmitri Gluhovski)



Presa Universitară Clujeană

Andreea Roxana MORAR

Virtualitate şi ludic în proza rusă contemporană
Viktor Pelevin, Olga Slavnikova şi Dmitri Gluhovski)

Presa Universitară Clujeană
2024

Cuprins

Argument **1**
Istoricul cercetării şi repere metodologice 6
1. CONCEPTE LITERARE **11**
Introducere 11
1.1. O perspectivă generală 12
1.2. Rolul textului 14
1.3. Rolul autorului 19
1.4. Postmodernismul – o perspectivă de ansamblu 20
1.5 Tipuri de spaţiu 26
1.6 Realitate şi virtualitate 28
1.7. Heterotopiile – caracteristici generale 33
2. JOC. LITERATURĂ. VIRTUAL **36**
Introducere 36
2.1. De la jocul real la jocul virtual 37
2.2. Jocul şi libertatea îngrădită 41
2.3. Cât de serios este jocul? 45
2.4. Narrauthor versus Simauthor 49
2.5. Narativitatea şi perspectiva narativă 51
2.6. Avatarul 55
2.7. Perspectiva vizuală 63
2.8. Trişarea: abatere sau conformare 69
3. REALITATE VIRTUALĂ ȘI JOC ÎN PROZA RUSĂ CONTEMPORANĂ **76**
Introducere 76
3.1. Pelevin în rolul misionarului 77
3.2. Umanizare şi tehnologizare. Contrarietate şi complementaritate 83
3.3. Enunţarea realităţii prin joc. *Prinţ Gosplana* – aspecte generale 85
3.4. Universul într-un procesor 91
3.5. De la existenţă la *cyberexistenţă* 104
3.6. *Şlem ujasa* – rămăşag între două lumi 107
3.7. Mitul ieri şi azi 111
3.8. Labirintul realităţii virtuale 117
3.9. Ce este un labirint? 119
3.10. Relevanţa labirintului în *Şlem ujasa* 121
3.11. iPhuck 10 125
3.12. Aspecte ale manipulării în opera peleviniană 144
3.13. Olga Slavnikova – prezentare generală 150
3.14. Realitate şi virtualitate în *Duşmanul poporului* 153
3.15. Semnificaţia jocului în *Duşmanul poporului* 165
3.16. Elemente de manipulare în *Duşmanul poporului* 175
3.17. Metaversul *Metro* – un exemplu de *cyberexistență* 178
3.18. Dmitri Gluhovski și romanul devenit virtual 184
Concluzii **201**

Argument

Prezenta lucrare reprezintă rezultatul unei îndelungate preocupări în ceea ce priveşte literatura, în special cea rusă. Interesul pentru literatură întâlneşte orientarea către tehnică şi inovaţie, de unde se naşte lucrarea de faţă care este un mijloc de explorare a lumii exterioare şi a posibilităţilor viitorului, dar şi o meditaţie asupra condiţiei omului într-o realitate instabilă.

Creierul reprezintă unul dintre cele mai mari mistere care suscită curiozitatea oamenilor de ştiinţă. Cercetările şi testele asupra creierului sunt nenumărate, rămânând încă multe lucruri de descoperit legat de modul în care acesta funcţionează. Dezvoltările tehnologice din ultimul secol au permis o explorare mai amănunţită atât în ceea ce priveşte alcătuirea creierului, cât şi a modului în care acesta funcţionează. O descoperire relevantă studiului nostru despre realitatea virtuală este plasticitatea creierului. Plasticitatea creierului sau neuroplasticitatea reprezintă abilitatea acestuia de a se adapta în timp şi în funcţie de stimulii de mediu. Unul dintre studiile des folosite pentru a explora această însuşire de plasticitate a creierului este acela pe durerea fantomă a membrelor amputate. Studii extinse[1] au arătat că la pacienţii cu un braţ amputat, zona din apropierea locului amputării sau chiar celălalt braţ rămas preiau activitatea neuronală din creier ce îi corespundea membrului care lipseşte. Această reorganizare neuronală duce la senzaţia că braţul este încă acolo, în pofida lipsei stimulilor vizuali. Creierul este, aşadar, înşelat prin acest transfer de senzaţii. Pentru a trata durerile provocate de membrele amputate a început să se folosească, în ultimii ani, realitatea virtuală. Cu o pereche de ochelari şi o proteză se încearcă o readucere la normal a hărţii corticale responsabile cu activitatea neuronală a membrului amputat[2]. Realitatea virtuală funcţionează în tratarea acestor dureri, deoarece şi ea reuşeşte să „păcălească”

---

[1] vezi şi Sabine Sator-Katzenschlager, *Pain and Plasticity*, consultat la următoarea adresă https://www.sciencedirect.com/science/article/pii/S0716864014700914 (11.07.2021) şi Vilayanur S. Ramachandran, *Phantom Limbs and Neural Plasticity*, consultat la următoarea adresă https://jamanetwork.com/journals/jamaneurology/fullarticle/776122 (11.07.2021).

[2] v. Elisabetta Ambron et. al., *Immersive Low-Cost Virtual Reality Treatment for Phantom Limb Pain: Evidence from Two Cases*, consultat la următoarea adresă https://www.ncbi.nlm.nih.gov/pmc/articles/PMC5825921/ (11.07.2021).

creierul. Datorită acestei abilităţi, realitatea virtuală a început să fie folosită pentru tratrea anumitor fobii, pentru a alina durerea unor pacienţi cu arsuri (prin proiectarea unui mediu cu zăpadă[1]) şi alte probleme de mobilitate. Oamenii de ştiinţă privesc cu speranţă către realitatea virtuală, însă scepticii văd în ea o ameninţare la adresa umanităţii. Realitatea virtuală sperie tocmai prin faptul că induce în eroare creierul căruia îi vine din ce în ce mai greu să distingă între mediul real şi cel generat de computer.

Privit din această perspectivă, ne apropiem de operele literare care tratează subiectul cu un ochi mai vigilent şi fără a avea prejudecăţi negative. Fie şi pentru că imaginaţia nu cunoaşte limite şi nu este supusă unor condiţionări materiale, am putea spune că literatura a fost, de multe ori, cu un pas înainte ştiinţei. Tema de studiu aleasă este de mare actualitate fiind relevantă atât pentru filologi, cât şi pentru cei interesaţi de domeniul jocurilor video. Ne dorim ca prin aceasta să arătăm că fenomenul jocurilor video care a luat avânt în ultimele decenii este doar o actualizare a unor aspecte atât de îndepărtate în timp, încât este greu a le data cu precizie. Jocul a evoluat odată cu fiinţa umană, iar o lume în care acesta ar dispărea sau ar fi interzis este greu de imaginat şi, probabil, s-ar transforma într-o distopie indezirabilă.

Obiectivul principal al acestei lucrări este de a aduce în atenţia cititorului tema realităţii virtuale şi modul în care aceasta ne influenţează existenţa. Unul dintre obiectivele secundare pe care ni le-am propus este de a arăta că realitatea virtuală nu este o calamitate pe care trebuie să o evităm ci mai degrabă un aspect pe care individul trebuie să-l îmbrăţişeze şi să-l folosească în favoarea sa. Tot un obiectiv secundar îl constituie şi intenţia de a deschide calea spre o abordare transdisciplinară mai persistentă în domeniul filologic. Ne vom raporta în cercetarea noastră la realitatea virtuală reflectată într-o o serie de opere literare ruseşti, dar şi în jocurile video, dat fiind faptul că acestea din urmă sunt deja o parte integrantă a vieţii cotidiene.

Interesul fiinţei umane pentru lumea perceptibilă, precum şi credinţa într-o lume dincolo de simţuri (lumea ideilor platoniciană, raiul etc.) a dus la dezvoltarea unor teorii complexe care să explice relaţia dintre aici şi acolo. Fiecare epocă a

[1] v. software-ul VR SnowWorld.

încercat prin mijloace proprii pe care le avea la îndemână să lămurească raportarea individului la realitatea imediată şi la o lume la care se poate accede fie datorită unei cunoaşteri aparte, fie ca urmare a unei existenţe conformă diferitelor precepte religioase. În acest sens literatura a avut un rol major, acest subiect regăsindu-se în literatura universală din Antichitate şi până în prezent. Dezvoltarea tehnologică fără precedent a secolului al XX-lea a deschis drumul realităţii virtuale, un concept care coboară din sfera intangibilului şi este la îndemâna oricui. Realitatea, aşa cum o ştiam, este pusă sub semnul îndoielii, iar internetul, realitatea virtuală şi realitatea augmentată capătă, de multe ori, întâietate.

Un temei în alegerea acestei teme a fost evoluţia tehnologică accelerată care are o acţiune puternică asupra tuturor sectoarelor vieţii. Schimbările tehnologice aduc şi schimbări sociale şi istorice, iar literatura este unul dintre domeniile care au reflectat şi chiar prevestit aceste transformări. În pofida faptului că mare parte a scrierilor dedicate acestui aspect au, mai degrabă, un mesaj sumbru şi prevestesc decăderea speciei umane în favoarea unei lumi guvernate de inteligenţa artificială, ele sunt apreciate atât de critică, cât şi de publicul larg.

O altă raţiune care a stat în spatele acestei cercetări a fost aceea că literatura rusă contemporană oferă o perspectivă largă asupra impactului virtualului asupra realului. De la lumea distopică a lui Evgheni Zamiatin la metaversul *Metro,* scriitorii ruşi s-au preocupat de relaţiile interumane într-o lume aflată sub auspiciile tehnologiei, dar şi de interacţiunea om-maşină sau, mai bine spus, internet şi lumi virtuale.

Având în vedere contextul istoric şi literar rusesc al ultimelor trei decade, ne-am îndreptat atenţia asupra lui Viktor Pelevin, Olga Slavnikova şi Dmitri Gluhovski. Pe cei trei autori îi uneşte predilecţia pentru contopirea literaturii cu tehnologia şi crearea unor opere care se deschid unei hermeneutici multilaterale. O voce comună celor trei este aceea care nu se adresează doar oamenilor de litere, ci unui public eterogen. Viktor Pelevin creează un conţinut original apelând la două dimensiunui aflate la poli opuşi: mitologia şi tehnologia. Olga Slavnikova este preocupată de dimensiunea istorică şi socială în contextul virtualizării tot mai mari a vieţii, iar Dmitri Gluhovski inovează şi provoacă printr-o regândire a semanticii, jucându-se cu forma şi conţinutul metaversului *Metro*.

Ne-am oprit asupra nuvelei *Prinţ Gosplana* şi a romanului *Şlem ujasa*, două opere publicate de Viktor Pelevin la paisprezece ani distanţă, dar care sunt unite de acelaşi fir roşu al atitudinii individului în faţa internetului care devine tot mai acaparant. În continuarea celor două vine şi romanul *iPhuck 10* în care este dezvoltată personificarea tehnologică. În *Prinţ Gosplana* Pelevin aşază o temelie prin ruperea chingilor tradiţionale a scrierii unui text şi inserarea unor elemente de construcţie preluate din jocurile video. *Şlem ujasa* este deja mult mai metaforic, acţiunea derulându-se exclusiv sub forma unei conversaţii într-un *chatroom*.

De asemenea, ne-am îndreptat atenţia către *Duşmanul poporului,* în care Olga Slavnikova readuce în actualitate teroarea totalitarismului, a unui regim potenţat de internet şi de jocurile computerizate.

Am analizat metaversul *Metro* ca un catalizator al atitudinii generale în raport cu realitatea virtuală manifestată atât sub forma unei *cyberliteraturi*, cât şi sub forma jocurilor video.

Lucrarea este divizată în trei părţi principale şi o secţiune dedicată concluziilor generale. În primul capitol am trasat coordonatele principale ale rolului textului şi autorului, lucru necesar pentru a putea exemplifica schimbările de paradigmă prilejuite de apariţia internetului şi de avântul pe care îl ia spaţiul virtual în domeniul literaturii. Tot aici am aruncat o privire asupra postmodernismului care pregăteşte scena conceptuală contemporană, precum şi asupra istoriei conceptului de realitate virtuală.

Al doilea capitol este destinat tot unor concepte teoretice, însă ne mutăm de pe tărâmul literar pe cel al jocurilor video. Vom porni de la cercetările criticului Marie-Laure Ryan în domeniul realităţii virtuale, iar ideile lui Johan Huizinga, Roger Caillois şi ale unor ludologi ca Jasper Juul şi Gonzalo Frasca ne vor oferi cadrul pentru analiza operelor literare. Vom opera cu termeni precum *narativitate* şi *imersiune* pentru a descrie şi explica jocurile video la care fac referire operele studiate, care se găsesc în acestea sau care sunt inspirate din ele.

Ultimul capitol cuprinde analiza practică şi aplicarea conceptelor operaţionale. Subcapitolul destinat scrierilor peleviniene se remifică pe mai multe paliere: vom analiza rolul imersiunii în *Prinţ Gosplana* şi *Şlem ujasa*, dar vom aborda şi problema mitului, fără de care incursiunea noastră ar fi incompletă în *Şlem*

ujasa. Romanul *iPhuck 10* vine să completeze tabloul faţetelor virtualului printr-o abordare care pune în prim plan textul într-un fel de distopie mai puţin severă.

Un alt subcapitol îi este destinat romanului *Duşmanul poporului,* unde Slavnikova nu se limitează doar la realitatea virtuală a jocului video, ci virtualizează însăşi realitatea sensibilă. Spre deosebire de *Prinţ Gosplana,* unde imersiunea este discontinuă, în *Duşmanul poporului* imersiunea este graduală, ajungându-se până la o anihilare a graniţelor între lumi.

În subcapitolul dedicat metaversului *Metro* atenţia noastră s-a îndreptat asupra unui aspect mai concret al virtualizării existenţei. Gluhovski nu anticipează o eventuală trăire într-o realitate virtuală ameninţătoare, ci demonstrează că aceasta este deja aici. Romanele se scriu şi se publică într-un mediu virtual, autorii sunt ei înşişi virtuali, iar jocul video nu mai este un mijloc prin care se controlează populaţia (ca în *Duşmanul poporului*), ci este un punct focal al întâlnirii literaturii cu domeniul jocurilor computerizate. Jocurile video din seria *Metro*, alături de literatura fandom, sunt garantele unei experienţe virtuale depline, dar fără pericolul de confundare a realului cu virtualul.